



Recursos académicos tecnológicos para la mejora de procesos en instituciones de educación superior

Carlos Fernando Inga Aguagallo¹

cinga.istt@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-1929-4427>

Instituto Superior Tecnológico Tungurahua
Ambato-Ecuador

Jessica Alejandra Tiglla Iglecias

jatiglla@espe.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-1108-0902>

Docente -Universidad de las Fuerzas Armadas
Latacunga-Ecuador

Adriana Cristina Tiglla Iglecias

actigllaigleacias@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-3333-9209>

Unidad Educativa
Fiscomisional La Inmaculada
Latacunga -Ecuador

Milton Orlando Cangui Basantes

cangui1000ton@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-1236-5691>

Unidad Educativa
Eloy Alfaro del Sur
Quito-Ecuador

RESUMEN

La investigación, con base en la generación de recursos académicos por medio del aprovechamiento de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) para el mejoramiento del rendimiento académico, parte de la concepción que involucra la constante actualización académica tanto de los estudiantes como del personal docente puesto que, la tecnología es un motor que permite el desarrollo de grandes experiencias que aprovechadas oportunamente permiten ampliar el espectro educativo. La metodología utilizada para la investigación fue descriptiva no experimental de corte transversal, del mismo modo, la muestra corresponde a los estudiantes de cuatro Institutos de Educación Superior, a quienes, se les aplicó la encuesta como instrumento de evaluación donde se destaca la necesidad de conocer herramientas digitales que sean incluidas en la formación y de la misma manera, que las estrategias sean analizadas con el uso de juegos o actividades lúdicas en general, estas estrategias pueden ser consideradas como insumo para mejorar el rendimiento académico y potenciar el aprendizaje. Con ello, es necesario planificar e incluir el uso de las TIC en el desarrollo académico de los estudiantes en general pues constituye un elemento clave en la formación en cualquier escala.

Palabras clave: recursos académicos; tecnología; rendimiento; herramientas digitales; desarrollo académico.

¹ Autor Principal

Technological academic resources for the improvement of processes in higher education institutions

ABSTRACT

The research, based on the generation of academic resources through the use of Information and Communication Technologies (ICT) for the improvement of academic performance, part of the conception that involves the constant academic updating of both students and teaching staff. Since technology is an engine that allows the development of great experiences that, taken advantage of in a timely manner, allow the educational spectrum to be expanded. The methodology used for the research was non-experimental descriptive cross-sectional, in the same way, the sample corresponds to the students of four Institutes of Higher Education, to whom the survey was applied as an evaluation instrument where the need to know digital tools that are included in the training and in the same way, that the strategies are analyzed with the use of games or recreational activities in general, these strategies can be considered as an input to improve academic performance and enhance learning. With this, it is necessary to plan and include the use of ICT in the academic development of students in general, since it constitutes a key element in training at any scale.

***Keywords:** academic resources; technology; performance; digital tools; academic development.*

Artículo recibido 05 Mayo 2023

Aceptado para publicación: 20 Mayo 2023

INTRODUCCIÓN

La Organización de las Naciones Unidas se manifiesta sobre la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) lo siguiente “La innovación digital es de suma importancia para complementar, enriquecer y transformar la educación; pues posee facultad de acelerar el desarrollo en la consecución del Objetivo de Desarrollo Sostenible, así como para transformar los medios de acceso universal al aprendizaje. Siendo así un desafío a nivel mundial el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, para proveer a sus alumnos de herramientas y conocimientos necesarios para su desarrollo cognitivo”.

El uso de las TIC, formalmente en el Ecuador, ocurre en el 2006, en la gestión pública y a los procesos educacionales por medio del Libro Blanco de Sociedades de la Información, como un instrumento que acopia los planteamientos de diversos sectores del Estado y que puede constituir el marco de la política de TIC para los próximos años (CONATEL, 2006). Por su parte, Castel, A. F. G. (2018) enuncia que actualmente los docentes no han logrado implementarlas en el aula en su totalidad, sin embargo, este comportamiento debe ir disminuyendo pues no es una alternativa o una opción en la educación, sino una herramienta didáctica que potencia el aprendizaje, de igual forma, las TIC se convierten en una pieza fundamental de estimulación del pensamiento. Por ende, si los docentes no reflexionan sobre este comportamiento en sus prácticas ni de las estrategias didácticas que aplican, la repercusión negativa se verá en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes y en el uso de juegos como estrategia; prevaleciendo un método tradicional e inactivo. Para mayor profundidad del tema se debe abordar estrategias metodológicas que permitan implementar las TIC en el proceso académico de las diversas asignaturas, (Rubilar, P. S., Alveal, F. R., & Fuentes, A. C. M. 2017).

Por otro lado, las autoridades, familia, docentes y alumnos se ven influenciados por una sociedad inmersa a una realidad distorsionada de las TIC, la cual, afecta directa e indirectamente dentro de las instituciones educativas que intentan implementar las TIC en sus aulas (Assinnato, G., Sanz, C., Gorga, G., & Martin, M. V. 2018). Dentro de este comportamiento de rechazo, se identifica claramente las dificultades en ciertas asignaturas, resultado obtenido de los métodos caducos que se usa en el proceso de enseñanza aprendizaje aplicados en las instituciones educativas.

Contextualizando, las TIC, como lo enuncia Gil (2002), son “un conjunto de aplicaciones, sistemas, herramientas, técnicas y metodologías asociadas a la digitalización de señales analógicas, sonidos, textos e imágenes, manejables en tiempo real”. Con base en esta afirmación, nace la necesidad de buscar constantemente estrategias metodológicas utilizando herramientas TIC que permitan al docente implementar en la práctica educativa, variados, adecuados y novedosos recursos didácticos tales como actividades lúdicas, gamificación que contribuyan a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Por otra parte, las TIC se caracterizan por ser de carácter innovador y creativo, pues dan acceso a nuevas formas de comunicación, tener mayor influencia y beneficio en el área educativa ya que la hace más accesible y dinámica (Jiménez, 2018).

Por otra parte, Arancibia, M. L., Cabero, J., & Marín, V. (2020) evidencian que a partir de abril del 2020, la vida de todo el mundo cambió, provocando una crisis masiva en todos los ámbitos y en especial en la esfera educativa, dando como resultado el cierre masivo de las actividades presenciales de las diversas instituciones educativas en más de 190 países con el fin de evitar la propagación del COVID 19 y mitigar su impacto en los países desarrollados y subdesarrollados. Sin embargo, esta medida sanitaria tuvo una afectación significativa en el proceso de aprendizaje y enseñanza de los estudiantes, ya que con este largo lapso se ha incrementado las deficiencias en diversas asignaturas que son esenciales para la formación del estudiante, pues antes de este fenómeno, el uso de las TIC no era necesario u obligatorio, pero con la implementación de las clases virtuales tanto estudiantes como docentes se enfrentaron a un problema muy grande, cumplir sus actividades escolares y laborales por medio de las Tecnologías de la Información y Comunicación.

El propósito de la investigación es fundamentar e investigar sobre el uso de las TIC como estrategia metodológica en el aula de clase, en todos los ámbitos educativos, Además, persuadir a los docentes a implementar metodologías y herramientas tecnológicas que le ayuden a desarrollar interés, motivación y capacitación en los estudiantes por lo que es necesario potenciar actividades académicas con el uso de las mismas y ser profesionales competentes en el desarrollo educativo por medio de las TIC (Peirano, F., & Suárez, D. 2006). Este proceso ayudará a desarrollar el pensamiento lógico (Gallardo, M. 2008). Finalmente, es necesario señalar que, ante el bajo rendimiento, los maestros deben considerar que todos los estudiantes aprenden de diferente manera, coincidiendo con (Fernández Zalazar, D., Jofre, C., &

Soto, R. 2016); por lo tanto, deben prestar atención a la diversidad de estudiantes en el aula. Ya que el objetivo de todo proceso educativo es hacer accesible la enseñanza a todos para combatir el bajo rendimiento (Quiroga-Parra, D. J., Torrent-Sellens, J., & Murcia Zorrilla, C. P. 2017). Si es posible se debe implementar una cultura y alfabetización digital como fuente de información, instrumento de productividad y recurso didáctico para desarrollar el aspecto cognitivo de una forma dinámica. Dentro de la investigación se identifica que los estudiantes en general, presentan un gran desfase de aprendizaje en áreas fundamentales, pues en el periodo de la pandemia tanto para los estudiantes como docentes se volvió monótono y mecánico el desarrollo de actividades académicas. En algunos casos se identificó que el estudiante no realizaba las actividades íntegramente, se limitaba a copiar de recursos ya existentes y entre este comportamiento encontramos muchos más como la ausencia del acompañamiento filial en el desarrollo de actividades académicas y el inadecuado uso de la tecnología para resolver los deberes académicos por parte de los estudiantes.

Por todo lo mencionado anteriormente, se toma en cuenta la investigación como un medio de familiarizar al estudiante con la tecnología, pero además por despertar la curiosidad por implementar estrategias técnicas que posibiliten la mejora de procesos.

METODOLOGÍA

La investigación fue de tipo descriptivo pues, se realizó una explicación de estudio, las TIC como estrategia metodológica, a través de la indagación y análisis de la realidad de los educandos y educadores, también permitió, conocer las causas y efectos que provoca esta problemática, con el fin de buscar alternativas que permitan el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes, del mismo modo, se utilizó la investigación explicativa de corte transversal.

La población a la que se dirigió la investigación son cuatro Institutos Superiores del Ecuador de los cual se tomó como unidad de análisis a un total de 360 alumnos. Esta Información fue recabada en la secretaria de las Instituciones.

El instrumento de recolección de datos que se aplicó a estudiantes de este nivel es la encuesta mediante la cual se hizo una serie de preguntas estructuradas, las preguntas se basan en el uso de la tecnología, tipos de recursos didáctico que utiliza y le gusta, beneficios que se obtienen con la aplicación de las TIC

dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, principales herramientas tecnológicas que se pueden implementar en las horas clase. Datos que fueron analizados estadísticamente para su próxima interpretación de resultados por lo tanto es objetiva, deductiva y sustenta el conocer con mayor precisión resultados que den una solución al bajo rendimiento académico.

Al realizar la encuesta con la guía y consentimiento de la docente, se continuó con el proceso de validación de la misma, ejecutado mediante criterios de expertos, los cuales revisaron y posteriormente aprobaron a medida de su conocimiento profesional la validez del cuestionario. La validez de los instrumentos tiene la aprobación de 7 expertos, que por sus conocimientos en este ámbito de estudio fueron elegidos para ejecutar esta evaluación.

El procesamiento de la información tras la aplicación del instrumento de evaluación, se lo ejecutó por medio del software Excel para posteriormente generar tablas y gráficas en el programa SPSS versión 22 continuando con sus respectivos análisis.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Con base en los datos obtenidos se reflejan los siguientes resultados:

Tabla 1. Manejo de redes sociales

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nada	9	32,1	32,1	32,1
Poco	4	14,3	14,3	46,4
Válido Medio	4	14,3	14,3	60,7
Mucho	11	39,3	39,3	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

Las nuevas tecnologías se osicionan de tal forma y a tal velocidad que es inconcebible no utilizar el correo electrónico, el WhatsApp, las redes sociales, o los buscadores; esta afirmación de Del Barrio, Á., & Ruiz, I. (2014) se ajusta en parte con el criterio de los estudiantes, quienes tienen apreciaciones divididas de acuerdo al conocimiento en el uso de las redes sociales, puesto que, el 39,3% de ellos manifiestan que, prácticamente dominan estas herramientas a un contrapuesto 32,1% que enuncian que no conocen para su dominio.

Tabla 2. Juegos que involucren componentes académicos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Nada	3	10,7	10,7
	Poco	5	17,9	28,6
Válido	Medio	2	7,1	35,7
	Mucho	18	64,3	100,0
	Total	28	100,0	100,0

Fuente: Elaboración propia

“El aprendizaje puede ser una experiencia motivadora si se la basa en actividades constructivas y lúdicas. El uso de los juegos en la educación es una estrategia que permite adquirir conocimientos de una manera divertida y atractiva para los alumnos” (Muñiz, L. *et al*, 2013). En este aspecto, es necesario identificar también juegos virtuales que motiven el aprendizaje y en ello la mayoría de estudiantes (64,2%) son muy honestos al mencionar que distinguen aplicaciones y juegos que se basan en cálculos, análisis, estrategias, entre otras, lo cual, debe ser muy útil para la enseñanza siempre que el docente los sepa encaminar adecuadamente.

Tabla 3. *Tecnología en educación*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Nada	1	3,6	3,6
	Poco	1	3,6	7,1
Válido	Medio	1	3,6	10,7
	Mucho	25	89,3	100,0
	Total	28	100,0	100,0

Fuente: Elaboración propia

Torres, P. & Cobo, J. (2017), consideran que, “la educación tiene como vehículo para lograr sus fines el uso sistemático de la tecnología educativa, que establece la manera de planificarla y ponerla en práctica: al configurar los procesos de enseñanza y aprendizaje, sus recursos, espacios y tempos”. Este medio es muy importante como enuncia el 89,29% de encuestados, pues su utilización motiva al estudiante a sentirse en la contemporaneidad y estar con las últimas tendencias educativas relegando otros métodos que están quedando en la historia.

Tabla 4. *Utilización de juegos por parte del docente*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Nada	1	3,6	3,6

Válido	Poco	1	3,6	3,6	7,1
	Medio	3	10,7	10,7	17,9
	Mucho	23	82,1	82,1	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

López, C. (2016) enuncia que “la introducción de los videojuegos en la educación plantea una serie de posibilidades, pero también problemas y dudas acerca de las verdaderas potencialidades. Este proceso integrado en la digitalización progresiva de las aulas ha puesto sobre la mesa una serie de problematizaciones acerca de cómo y para qué se pueden utilizar videojuegos para enseñar” con este antecedente, en la investigación se detecta que, los estudiantes (82,14%) consideran muy importante que en la metodología de enseñanza, los docentes, promuevan el uso de los videojuegos puesto que, es un recurso que los estudiantes dominan y podría servir como herramientas para potenciar el conocimiento. Los resultados investigativos permiten conocer el criterio que, los estudiantes mantienen referente al uso de estrategias tecnológicas en su formación académica vinculado al aprendizaje de las matemáticas, es así que, de acuerdo con Del Barrio, Á. & Ruiz, I. (2014), estas se posicionan de tal forma y a tal velocidad que es inconcebible no utilizarlas en la vida cotidiana y más aún en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para ello, el docente debe estar capacitado y actualizado en el uso de plataformas y entornos virtuales y, de acuerdo con lo referido en el estudio, también es oportuno que, el docente conozca de actividades lúdicas y sobre todo de juegos académicos pues estos, permiten el desarrollo de potencialidades y destrezas además de fortalecer la función comunicativa y el desarrollo de otras funciones del lenguaje, como la mediatizadora y la reguladora (González, C. 2018), Por otra parte, es destacable la medida con la que se deben aprovechar estos recursos pues, coincidiendo con López, C. (2016) la introducción de los videojuegos en la educación plantea una serie de posibilidades, pero también problemas y dudas acerca de las verdaderas potencialidades en su uso pues, hay evidencia científica que algunos juegos incitan a prácticas indeseables como maltrato, irritabilidad, adicción entre otros. Del mismo modo, el uso de la tecnología es necesario acoplarlo en las instituciones educativas, si bien existen asignaturas vinculadas con ello, hay muchas falencias en la dotación por parte del estado de los insumos, lo cual es una amenaza para el éxito de las estrategias formuladas en concordancia con Jaramillo, P. (2005) quien enuncia que, en Lima del mismo modo desde hace algún tiempo se ha dotado

a las escuelas con computadores, software educativo y acceso a Internet sin embargo no es suficiente como lo han sostenido las autoridades a nivel nacional.

La propuesta de la investigación trata la creación de estrategias que permitan fortalecer el aprendizaje, es así que se plantean las siguientes:

Tabla 5. Estrategia 1: Utilización del juego tanto físico como virtual para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Objetivo estratégico	Acción	Indicador	Meta	Revisión de avances/Tiempo de cumplimiento	Responsable
Utilizar juegos físicos y virtual para el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Planificación de la actividad	Número de	Al menos un juego virtual y uno físico al mes en torno al aprendizaje de las matemáticas.	Mensual/Año	Docente de la asignatura
	Socialización de los juegos	juegos físicos y virtuales implementados			
	Aplicación en los diferentes entornos de aprendizaje	en el período académico			

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6. Estrategia 2. Jornadas de capacitación para el fortalecimiento del conocimiento del uso de las TIC tanto para estudiantes como docentes.

Objetivo estratégico	Acción	Indicador	Meta	Revisión de avances/Tiempo de cumplimiento	Responsable
Capacitar sobre el uso de las TIC a estudiantes y docentes.	Planificación de la estrategia.	Número de docentes y estudiantes aprobados.	El 100% de estudiantes y docentes aprueban el plan de capacitación.	Mensual/Período académico	Director, Docentes y Responsable de capacitación
	Diseño del plan de capacitación.				
	Aplicación del plan de capacitación con estudiantes y docentes.				

Fuente: Elaboración propia

Tabla 7. Estrategia 3. Aplicación de procesos de evaluación on line con base en el uso de redes sociales.

Objetivo estratégico	Acción	Indicador	Meta	Revisión de avances/Tiempo de cumplimiento	Responsable
Aplicar procesos de evaluación <i>on line</i> con base en el uso de redes sociales.	Planificación de la actividad.	Número de evaluaciones <i>on line</i> aplicadas durante el período académico.	Al menos dos evaluaciones durante el período académico.	Semestral/Anual	Docente
	Socialización con los estudiantes de la metodología de evaluación.				
	Aplicación de la estrategia.				

Fuente: Elaboración propia

Tabla 8. Estrategia 4. Creación de canales virtuales para refuerzo académico y acompañamiento docente.

Objetivo estratégico	Acción	Indicador	Meta	Revisión de avances/Tiempo de cumplimiento	Responsable
Crear canales virtuales para refuerzo académico y acompañamiento docente.	Planificación de la actividad.	Número de canales virtuales aplicados en la formación académica.	Dos canales virtuales implementados para la enseñanza de las matemáticas.	Mensual/Anual	Docente
	Diseño de los canales virtuales.				
	Socialización del proceso con los estudiantes.				
	Aplicación de la actividad				

Fuente: Elaboración propia

CONCLUSIONES

- Los estudiantes, presentan falencias en el aprendizaje, siendo uno de los indicadores de este desempeño, la poca comprensión puesto que, la temporalidad de la pandemia frenó sustancialmente el desarrollo académico.
- Existen múltiples estudios que apuntan a los beneficios que tiene la inclusión de las TIC en la enseñanza y constituye una estrategia fundamental para todas las asignaturas pues actúa como eje transversal.
- Estrategias como el juego para el aprendizaje, sea virtual o físico es motivo de análisis profundo, puesto que, ello es lo que el estudiante requiere para potenciar sus destrezas. Otro de los elementos fundamentales es promover la dotación de tecnología tanto a nivel institucional como en casa, esto con la finalidad de utilizar plataformas virtuales sea para resolución de ejercicios o entrega de tareas para lo cual, tanto el estudiante como el docente debe conocer su utilización.
- Es oportuno aplicar las estrategias metodológicas vinculadas con el uso de las TIC y constantes retroalimentaciones con la finalidad de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes sujetos de análisis y medir el nivel de impacto generado para la toma de decisiones, así como revisar teóricamente los avances tecnológicos y las tendencias académicas no solo a nivel local o nacional, puesto que la globalización obliga a estar pendientes de las realidades educacionales a nivel mundial.

LISTA DE REFERENCIAS

- Arancibia, M. L., Cabero, J., & Marín, V. (2020). Creencias sobre la enseñanza y uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en docentes de educación superior. *Formación universitaria*, 13(3), 89-100.
- Assinnato, G., Sanz, C., Gorga, G., & Martin, M. V. (2018). Actitudes y percepciones de docentes y estudiantes en relación a las TIC: Revisión de la literatura. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y educación en Tecnología*, (22), 7-17.
- Castel, A. F. G. (2018). La integración de las TIC en los procesos educativos y organizativos. *Educación en Revista*, 34, 325-339.

- CONATEL (2006). Libro Blanco. Estrategia para el desarrollo de la sociedad de la información en el Ecuador. *Integra Educativa*, 2010, vol. 3, no. 2, p. 263 – 278.
- del Barrio Fernández, Ángela, & Ruiz Fernández, I. (2014). Los adolescentes y el uso de las redes sociales. *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, 3(1), 571–576. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2014.n1.v3.537>
- Fernández Zalazar, D., Jofre, C., & Soto, R. (2016). Prácticas docentes y TIC en el nivel superior. *Anuario de investigaciones*, 23(1), 105-113.
- Gallardo, L.F. (2008). Alonso de Cartagena y el humanismo. *La corónica: A Journal of Medieval Hispanic Languages, Literatures, and Cultures* 37(1), 175-215. [doi:10.1353/cor.0.0003](https://doi.org/10.1353/cor.0.0003).
- García del Castillo, J. A., García del Castillo-López, Á., López-Sánchez, C., & Dias, P. C. (2016). CONCEPTUALIZACIÓN TEÓRICA DE LA RESILIENCIA PSICOSOCIAL Y SU RELACIÓN CON LA SALUD. *Salud y drogas*, 16(1), 59-68.
- Gil de Zúñiga, Homero; Cheng, Zicheng (2021). “Origin and evolution of the News Finds Me perception: Review of theory and effects”. *Profesional de la información*, v. 30, n. 3, e300321. <https://doi.org/10.3145/epi.2021.may.21>
- HIGUERA AGUIRRE, É. F., & CASTILLO MANTUANO, N. (2015). LA INTERCULTURALIDAD COMO DESAFÍO PARA LA EDUCACIÓN ECUATORIANA. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (18), 147-162.
- Jiménez, J. (2008). Las TICS: Un nuevo recurso para el aula. *Revista Digital Inovación y Experiencias Educativas*, 13, 2008.
- LÓPEZ CASSÀ, È., (2016). La educación emocional en la educación infantil. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19(3), 153-167. Jaramillo, P. (2005)
- Muñiz, J., Elosua, P., & Hambleton, R. K. (2013). Directrices para la traducción y adaptación de los tests: segunda edición. *Psicothema*, 25(2), 151-157.
- Murillo, F. J., Martínez-Garrido, C., & Belavi, G. (2017). Sugerencias para Escribir un Buen Artículo Científico en Educación. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(3), 5-34.

- Peirano, F., & Suárez, D. (2006). TICS y empresas: propuestas conceptuales para la generación de indicadores para la sociedad de la información. *JISTEM-Journal of Information Systems and Technology Management*, 3, 123-142.
- Quiroga-Parra, D. J., Torrent-Sellens, J., & Murcia Zorrilla, C. P. (2017). Usos de las TIC en América Latina: una caracterización. *Ingeniare. Revista chilena de ingeniería*, 25(2), 289-305.
- Rubilar, P. S., Alveal, F. R., & Fuentes, A. C. M. (2017). Evaluación de la alfabetización digital y pedagógica en TIC, a partir de las opiniones de estudiantes en Formación Inicial DocenteI. *Educação e Pesquisa*, 43, 127-143.
- Sánchez García, José Carlos, Ward, Alexander, Hernández, Brizeida, & Florez, Jenny Lizette. (2017). Educación emprendedora: Estado del arte. *Propósitos y Representaciones*, 5(2), 401-473. <https://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n2.190>
- Schmelkes, S., (2004). LA EDUCACIÓN INTERCULTURAL:UN CAMPO EN PROCESO DE CONSOLIDACIÓN. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 9(20), 9-13.
- Torres Cañizález, P. C., & Cobo Beltrán, J. K. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere*, 21(68), 31-40.